Caractéristiques:

- Super effet sonore
- Affichage des scores individuels
- Bonus accordé pour les scores suivants:

  7 - **10 points de bonus**
  77 - **100 points de bonus**
  777 - **300 points de bonus**
  7777 - **Pour le savoir, essayez donc !**

- Différents niveaux de difficulté pour mettre à l'épreuve l'habileté du joueur
- Affichage vif du score
- Facile à commander (seulement trois boutons)
- Positionnement variable du plateau de jeu (sur table ou sur pied)

Démarrage:

1. Branchez la prise **"Jack"** de l'adaptateur au dos de l'écran de l'affichage du score
2. Branchez l'adaptateur **1** à la prise murale
3. Commutez l'interrupteur coulissant vers la position **ON**
4. Appuyez sur le bouton **PLAYER SELECT**
5. Appuyez sur le bouton **SKILL LEVEL**
6. Appuyez sur le bouton **START/RESET** (démarrage/remise à zéro) pour jouer. Lorsque le flipper sera prêt, vous entendrez **"ding-ding"**.

La partie:

Une partie comprend 9 boules par défaut. Vous pouvez toutefois modifier le nombre de boules pour chaque partie en définissant le niveau de difficulté.

Niveau de difficulté	Nombre de boules	Difficulté
0	9	Débutant
1	7	Normal
2	5	Expert

Le but du jeu est de lancer la boule sur la zone de jeu, d'utiliser les flippers pour garder le plus longtemps possible la boule dans la zone de jeu, ce qui vous permettra d'obtenir le score le plus élevé possible. Une boule est considérée comme "terminée" quand elle sort de la zone de jeu par le bas.

Messages affichés:

Message	Signification
-HI-	Record. Quand ce message est affiché, le record suivant est affiché. Le record est conservé après chaque partie. Il est remis à zéro si on éteint le flipper.
P1-X* P2-X*	Ce message est affiché à chaque changement de boule. X indique le nombre de boules restant à jouer. "P1-5" signifie qu'il reste encore 5 boules au joueur 1 et que c'est à son tour de jouer.
P1-P2-	Lorsque toutes les boules sont "terminées", ce message apparaît. Il signfie que le score du joueur s'affiche. "P1-" pour le joueur 1; "P2-" pour le joueur 2.

Touches de commande:

L'écran d'affichage du score possède quatre touches de commande, dont les fonctions sont:

Touche de commande	Description
INTERRUPTEUR OFF / ON (Arrêt / Marche)	Faire coulisser l'interrupteur pour allumer ou éteindre le flipper.
PLAYER SELECT (Sélection du joueur)	Appuyer pour changer le mode joueur en cours. L'affichage suivant signifie : "1PL" – un joueur "2PL" – deux joueurs
SKILL LEVEL (Niveau de difficulté)	Appuyer pour changer le niveau de difficulté. L'affichage suivant signifie : "L0" – difficulté 0 "L1" – difficulté 1 "L2" – difficulté 2
START / RESET (Démarrage Remise à zéro)	Appuyer pour remettre à zéro ou commencer une nouvelle partie. A la fin d'une partie, il faut appuyer sur cette touche pour rejouer. Le score est remis à zéro à chaque nouvelle partie. Vous pouvez arrêter le jeu en cours de partie. Vous pouvez sélectionner le niveau de difficulté, le nombre de joueurs (un ou deux).

Témoins lumineux pour le mode joueur:

Témoin lumineux	Description
ROUGE	Lorsqu'il est allumé, c'est au tour du joueur 1 de jouer.
VERT	Lorsqu'il est allumé, c'est au tour du joueur 2 de jouer.

En cas de problème:

Problèmes	Causes possibles	Comment y remédier
Le moteur ne fonctionne pas	Le jeu n'a pas été activé	Appuyer sur "RESET/START" pour commencer la partie
Le témoin joueur ne s'allume pas	Le jeu n'a pas été activé	Appuyer sur "RESET/START" pour commencer la partie
Les voyants lumineux de la zone de jeu ne s'allument pas	Le jeu n'a pas été activé	Appuyer sur "RESET/START" pour commencer la partie
Le score n'augmente pas quand la boule d'argent atteint les cibles	Le jeu n'a pas été activé	Appuyer sur "RESET/START" pour commencer la partie
	Détection du score bonus	Le score n'augmente pas pendant ce temps

Pas de réponse lorsqu'on appuie sur "RESET/START"	L'interrupteur n'a pas été positionné sur ON	Mettre l'interrupteur en position ON (Marche)
	L'interrupteur a été commuté sur ON, puis sur OFF trop rapidement	Mettre l'interrupteur en position OFF (Arrêt) et attendre au moins 15 secondes avant de le remettre sur ON
	L'unité est bloquée	Mettre l'interrupteur en position OFF (Arrêt) et attendre au moins 15 secondes avant de le remettre sur ON
	Détection du score bonus	Attendre jusqu'à ce que le bonus soit ajouté au score et essayer à nouveau
	Vous avez appuyé sur plusieurs touches en même temps	Relâcher les touches et réessayer
Rien ne se passe quand on appuie sur "PLAYER SELECT"	La partie est en cours	Appuyer sur "RESET/START" pour arrêter la partie
	Vous avez appuyé sur plusieurs touches en même temps	Relâcher les touches et réessayer
Pas de musique de fond	La partie n'a pas commencé	Appuyer sur "RESET/START" pour commencer la partie
	Le mode veille est activé	Appuyer sur "RESET/START" pour "revenir" au mode normal
Le record est réinitialisé à "0000"	Le flipper a été éteint puis rallumé	Ne pas éteindre le flipper (cf. mise en veille pour plus de détails)
Score incorrect	L'unité est bloquée	Mettre l'interrupteur en position OFF (Arrêt) et attendre au moins 15 secondes avant de le remettre sur ON
Le score défile automatiquement après que la partie a été engagée	La boule d'argent reste bloquée contre la cible	Secouer le plateau de jeu pour libérer la boule
La boule roule lentement	Le plateau de jeu n'a pas une inclinaison appropriée	Repositionner l'unité à plat

Mise en veille automatique:

Pour réduire la consommation d'énergie, le flipper se met automatiquement en veille (mise en veille activée) après 3 minutes (si aucune partie n'est engagée).

NOTE:
LE FLIPPER ET L'ADAPTATEUR PRESENTENT UNE FAIBLE CONSOMMATION EN ELECTRICITÉ MÊME EN MODE VEILLE. POUR DES MESURES DE SECURITÉ ET D'ECONOMIE D'ENERGIE, IL EST RECOMMANDE DE DEBRANCHER L'ADAPTATEUR DE LA PRISE MURALE TANT QUE LE FLIPPER N'EST PAS UTILISE.